

## Pengembangan Media Kartu Bergambar Elektronik Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar

Otib Satibi Royana Yuksafa<sup>✉</sup>, Otib Satibi<sup>2</sup>, Edwita<sup>3</sup>,

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.061.05>

### Article History

Submitted : 2022

Accepted : 2023

Published : 2023

### Keywords

Media, Picture Cards,  
ADDIE, Grade V  
students, learning  
Civics

### Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media kartu bergambar elektronik sebagai penunjang media pada pembelajaran PPKn materi pengamalan nilai-nilai pancasila serta dapat mengetahui validasi media tersebut di kelas V Sekolah Dasar. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Kramat pada 07 sebanyak 33 orang. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE yang terdiri atas lima tahapan diantaranya, menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik, merancang produk dan menyusun instrumen, mengembangkan produk dan validasi para ahli, menguji coba kepada peserta didik dan mengevaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media kartu bergambar elektronik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Hasil uji coba pengembangan media dilakukan kepada tiga ahli yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil uji coba tersebut kelayakan produk mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88.17% yang dikategorikan sangat baik. Sedangkan dari uji coba kepada peserta didik melalui uji coba one-to-one, small group, dan field test kelayakan produk mendapat nilai dengan perolehan rata-rata 92.5% yang dikategorikan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.

### **Abstract**

*This research and development aims to produce electronic picture card media as a media support for Civics learning on the practice of Pancasila values and to be able to find out the media validation in fifth grade elementary schools. The sample in this study were 33 students in class V at SDN Kramat Pela 07. The type of method used in this research is the ADDIE method which consists of five stages including, analyzing the needs of teachers and students, designing products and compiling instruments, developing products and validating experts, testing students and evaluating them. Data collection techniques used are through observation, interviews, and questionnaires. This research produced a product in the form of electronic picture card media for fifth grade elementary school students. The results of media development trials were carried out to three experts, namely, media experts, material experts, and linguists. Based on the test results, the feasibility of the product obtained an average value of 88.17% which was categorized as very good. Meanwhile, from trials on students through one-to-one, small group, and field tests of product feasibility, scores were obtained with an average acquisition of 92.5% which was categorized as very good. This shows that this application is very feasible to use in learning Civics in Elementary Schools.*

### **PENDAHULUAN**

Terjadi banyak perubahan selama revolusi industri 4.0 ini yang berdampak di berbagai bidang, diantaranya bidang ekonomi, sosial, budaya, bahkan di bidang pendidikan. Salah satu bidang diantaranya yang ikut berdampak dan berubah adalah dunia Pendidikan. Perubahan yang terjadi di bidang pendidikan antara lain, proses dalam belajar mengajar dan lingkungan pendidikan. Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan di lingkungan sekolah yang di dalamnya terjadi proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Kemudian terdapat perubahan pada peserta didik baik perubahan dari tingkat pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan ataupun sikap. Melalui belajar seseorang akan dapat menerima ilmu pengetahuan dan pengalaman di hidupnya.

Hal ini didukung dengan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 mengenai Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 yang menjelaskan mengenai Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.<sup>3</sup> Berdasarkan pemaparan tersebut maka

Profil Pelajar Pancasila dinilai sangat penting. Profil Pelajar Pancasila sudah dapat dimulai penerapannya melalui tingkat sekolah dasar. Profil Pelajar Pancasila ini juga berkaitan erat dengan pembelajaran PPKn di sekolah diantaranya dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Pada kenyataannya yang terjadi di lapangan, saat Pertemuan Tatap Muka Terbatas (PTM-T) dilaksanakan, selama peneliti melakukan observasi ketika pembelajaran di kelas ditemukan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal dikarenakan belum adanya media yang menarik, dan selama proses pembelajaran peserta didik cenderung hanya menggunakan buku tema saja. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang dikembangkan untuk menjadikan peserta didik lebih paham khususnya pada saat muatan pelajaran PPKn. Kemudian saat peneliti melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SDN Kramat Pela 07 yang pada saat PTM-T di awal proses pembelajaran kelas berlangsung, guru mengajak untuk memulai berdoa dengan menunjuk salah satu peserta didik, namun yang terjadi peserta didik tersebut hanya terdiam dan menunjuk orang lain yaitu temannya untuk memimpin berdoa bersama. Melihat hal tersebut dapat diamati bahwa terjadi sebuah masalah dalam peserta didik yang mana dirinya merasa kurang percaya diri untuk memimpin berdoa bersama teman-temannya. Di sisi yang lain juga hal serupa ditemukan kembali pada saat peneliti yang mengajar di kelas tersebut. Peserta didik pada saat diberi kesempatan untuk memimpin

berdoa bersama di kelas yang terjadi adalah peserta didik saling tunjuk menunjuk. Belum ada yang secara sukarela inisiatif langsung untuk mengajukan diri.

Berdasarkan studi kasus diatas jika dikaitkan dengan nilai-nilai pancasila maka belum mencerminkan sikap dari nilai sila pertama. Hal tersebut dapat terjadi sebab adanya beberapa faktor, baik dari faktor internal maupun eksternal. Oleh karena itu diperlukannya penanaman nilai-nilai pancasila pada peserta didik. Sesuai dengan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 mengenai profil pelajar pancasila. Profil pelajar pancasila dapat diwujudkan melalui pembelajaran PPKn dengan bantuan media sebagai perantara. Ditambah tuntutan teknologi yang semakin berkembang. Anak zaman sekarang sudah memiliki telepon genggam atau *Handphone*. Saat melakukan wawancara dengan wali kelas V SDN Kramat Pela 07 peneliti mendapatkan informasi bahwa belum adanya media yang menarik menyesuaikan peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn yang menjadikan peserta didik kurang aktif dan cenderung monoton selama pembelajaran berlangsung. Melihat konsep pembelajaran yang disampaikan pun masih dalam bentuk verbal, sehingga peserta didik merasa cepat bosan dan kurang untuk memahami pembelajaran yang disampaikan.

Selanjutnya dari hasil wawancara peneliti dengan peserta didik di kelas V, rata-rata setiap anak sudah memiliki *handphone* sendiri. Melalui *handphone* yang canggih inilah peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan sebuah informasi, terlebih ketika di kelas saat waktu istirahat berlangsung peserta didik menggunakan waktunya untuk bermain *game* pada telepon selulernya. Diperkuat saat melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik, peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam materi pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik merasa kurang paham dan cepat bosan sebab belum adanya media yang secara aktif membantu peserta didik untuk tertarik belajar dan memahami dari materi tersebut. Berdasarkan analisis kebutuhan yang terjadi

dilapangan pun dapat terlihat melalui pemahaman peserta didik pada saat materi pengamalan nilai-nilai pancasila dirasa masih kurang karena pembelajaran hanya melalui buku siswa dan dengan adanya buku tema semacam LKS yang didalamnya hanya berupa tulisan-tulisan saja. Melihat hal tersebut, jika dikaitkan dengan penerapan nilai pancasila sila pertama yaitu nilai religius, terdapat peserta didik yang saat diberi kesempatan untuk memimpin berdoa di depan kelas masih belum percaya diri untuk tampil aktif dan lebih memilih cara lain yaitu dengan menunjuk temannya. Dengan demikian untuk mengatasi hal tersebut diperlukan sebuah media sebagai penunjang bagi peserta didik agar dapat menerapkan nilai-nilai pancasila yang sesuai perkembangan peserta didik didalam kehidupan sehari-hari. Adanya media penunjang diharapkan sebagai suatu solusi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran serta dalam penerapan di kehidupan sehari-hari.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik serta mudah dalam penggunaannya dapat menjadi solusi alternatif yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media gambar. Media gambar merupakan suatu media pembelajaran yang menyajikan informasi secara visual. Melalui media gambar, ide atau konsep yang disampaikan akan lebih jelas tersampaikan. Media gambar juga mampu mengilustrasikan fakta atau peristiwa yang berkaitan dengan pembelajaran PPKn. Selain itu, penggunaan media gambar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Belajar dengan diberi stimulus visual menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dalam mengerjakan tugas-tugas seperti mengingat, menghubungkan fakta dan konsep, dan pengenalan daripada belajar dengan stimulus verbal saja. Penggunaan media kartu bergambar merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media kartu bergambar diharapkan guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya oleh

Rosidah yang mengemukakan bahwa media menggunakan kartu bergambar yang diperlihatkan pada anak dapat menimbulkan sikap aktif dan dapat berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan media kartu bergambar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Untuk itu, didalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran tentu terdapat faktor pendukung. Dalam *National Education Association (NEA)* menjelaskan di abad 21 ini terdapat 4 kecakapan yang disebut dengan "Four Cs (4C) diantaranya terdiri dari (1) *critical thinking*, (2) *communication*, (3) *collaburation*, dan (4) *creativity*. Sesuai dengan abad 21, seorang guru dituntut untuk pandai dalam memilih media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tentunya menggunakan media yang lebih bervariasi, kreatif dan menarik, seperti halnya media berupa gambar atau video yang mudah diakses oleh peserta didik. Sehingga berdasarkan masalah tersebut diperlukan sebuah solusi agar dapat mengatasi permasalahan yang salah satunya yaitu media kartu bergambar elektronik. Media ini dapat menjadi sebuah solusi alternatif karena berbasis teknologi berisikan materi konsep nilai-nilai Pancasila dan disajikan juga gambar sebagai media visual yang mendukung. Kemudian kartu bergambar elektronik ini juga memuat beberapa video pembelajaran dan games berbentuk kartu yang berkaitan dengan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Media kartu bergambar elektronik bertujuan untuk memberikan materi pengetahuan dan terdapat soal atau quiz interaktif sebagai evaluasi pendalaman pemahaman dari materi pengamalan nilai-nilai Pancasila, sehingga menjadikan peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Media kartu bergambar elektronik ini merupakan sebuah media penunjang dalam pembelajaran berbentuk kartu yang berisikan gambar dan deskripsinya, serta di desain dengan warna yang menarik agar menjadi daya tarik dan minat peserta didik untuk belajar sehingga pembelajaran *meaningful*. Penggunaan media kartu bergambar elektronik dapat menumbuhkan semangat dan mengaktifkan

belajar sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena bahan materi pelajaran untuk peserta didik mudah dipahami, serta metode dari pengajarpun akan bervariasi yang menjadikan peserta didik tidak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran PPKn tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila. Kemudian peserta didik juga dapat mempraktikkan pengamalan tersebut baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat sekitar. Dengan begitu, jika peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai Pancasila maka akan menjadikan karakter dan kebiasaan yang sangat baik dalam kehidupannya kelak.

Berdasarkan analisis masalah tersebut maka, diperoleh informasi bahwa : 1) Pengembangan media dengan memanfaatkan IPTEK perlu dikembangkan dalam rangka mengikuti perkembangan zaman. 2) Pembelajaran kurang optimal karena peserta didik kurang paham mengenai konsep dan materi dari pembelajaran PPKn yang disampaikan tentang Pengamalan nilai-nilai Pancasila. 3) Penggunaan media pembelajaran belum maksimal dikarenakan belum adanya media yang menarik, dan selama proses pembelajaran peserta didik cenderung hanya menggunakan buku siswa dan LKS tema saja. 4) Peserta didik kurang percaya diri ketika diberi kesempatan untuk memimpin doa di kelas dan lebih memilih menunjuk temannya. 5) Keterbatasan sarana sekolah dalam pengadaan media pembelajaran. 6) Perlunya pengembangan media kartu bergambar elektronik untuk pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Menurut Khotimah media permainan kartu bergambar merupakan salah satu jenis kartu mainan anak yang nantinya akan didesain berisikan materi pelajaran, video dan *game* edukasi. Media kartu bergambar sebagai media pembelajaran yang dipilih karena media ini dapat digunakan sebagai permainan yang membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, santai namun tetapi memiliki suasana belajar yang kondusif. Maka secara tidak langsung siswa dapat memantapkan materi ajar melalui permainan yang mereka

lakukan. Hal serupa dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Iswari (2017:119-128) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa *flash card* Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar menunjukkan bahwa dengan menggunakan media gambar berupa *flash card* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan menggunakan media berupa daftar kosakata. Selain itu siswa sangat senang menggunakan media gambar *flash card* dalam proses belajar dan pembelajaran bahasa Inggris karena bentuk dan warna *flash card* yang menarik serta cara penggunaannya yang menyerupai permainan.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yakni cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Dalam menciptakan produk penelitian ini memanfaatkan perkembangan teknologi dan bahan baku yang mutakhir untuk mendapatkan produk yang berkualitas. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam bidang pendidikan diantaranya: kebijakan, kurikulum, model pembelajaran, media pembelajaran, buku ajar, sistem evaluasi, dan pengembangan tes. Fokus pada penelitian ini adalah pengembangan media kartu bergambar elektronik pada pembelajaran PPKn materi pengamalan nilai-nilai Pancasila kelas V Sekolah Dasar di SDN Kramat Pela 07 Pagi.

Produk bertujuan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dengan membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, menyenangkan dan efektif digunakan khususnya pada muatan pembelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila yang dapat digunakan kapan dan di mana saja. Produk dibuat berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti selama PKM saat PTM-T. Produk ini diharapkan mampu menjadi alternatif sebagai materi penunjang bagi peserta didik untuk dalam melakukan pengajaran PPKn di Sekolah Dasar dan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar PPKn serta mampu untuk mengamalkan setiap nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE. Adapun penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Benny A Priadi tahapan dalam pengembangan model ADDIE yaitu, *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), dan *Evaluation* (mengevaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kramat Pela 07 Pagi. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Juli-Oktober 2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan 1) Analisis kebutuhan digunakan untuk melihat masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Metode test yang digunakan melalui wawancara dan kuesioner. 2) Observasi dilakukan dalam penelitian ini pada tahap awal sebelum penelitian. Observasi juga dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran untuk mengetahui proses belajar siswa. Observasi digunakan guna mengumpulkan data yang berkenaan dengan hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik siswa. 3) Wawancara digunakan oleh peneliti sebagai tahap awal dalam mencari informasi yang kemudian diolah menjadi sebuah data awal. Wawancara digunakan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipasi dalam menginterpretasikan situasi atau fenomena yang terjadi, dimana hal ini bisa ditemukan melalui observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif kuantitatif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data yang dianalisis pada pengolahan statistik deskriptif kuantitatif didapatkan dari hasil kuesioner yang diberikan kepada para ahli sebagai validator dan data respon peserta didik dari implementasi kartu bergambar elektronik. Data yang telah diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta peserta didik menggunakan skala likert yaitu rentang skor 1-4 dengan kriteria kategori sangat kurang baik, kurang baik, baik, dan sangat baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kartu bergambar elektronik merupakan produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan media pembelajaran yang bervariasi, dapat memberikan peserta didik pengetahuan atau informasi mengenai materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada muatan pelajaran PPKn Tema 1 Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar. Pengamalan nilai pancasila yang ada dalam kartu bergambar elektronik meliputi penerapan dari nilai pancasila sila pertama hingga sila kelima. Pada produk ini terdiri dari, menu utama, kompetensi, petunjuk penggunaan aplikasi, materi, latihan soal evaluasi, games tebak kartu, dan profil pengembangan dengan sajian yang menarik. Sasaran penggunaan pada produk ini, yaitu peserta didik kelas V SD dapat menggunakan secara mandiri ataupun dengan bantuan guru, orang tua dan orang lain yang ada disekitar peserta didik. Kartu bergambar elektronik dibuat untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn yang menyenangkan dan dapat diakses dengan mudah.

Perolehan dari hasil penilaian uji validasi produk kepada para ahli dan peserta didik dalam bentuk persen kemudian untuk dianalisis. Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi penilaian validasi ahli dan penilaian uji coba peserta didik terhadap media kartu bergambar elektronik yang di sajikan pada tabel berikut ini:

No.	Uji Coba Peserta	Jumlah Nilai	%	Kategori Kelayakan
1.	One-to-one	107	89.2%	Sangat Baik
2.	Small Group	373	93.3%	Sangat Baik
3.	Uji Field Test	760	95%	Sangat Baik
<b>Jumlah Nilai</b>		-		
<b>Rata-rata</b>		$(89.2\% + 93.3\% + 95\%): 3 = 92.5\%$		
<b>Kategori Kelayakan</b>		<b>Sangat Baik</b>		

Penggunaan media pembelajaran dengan berbentuk multimedia yang didalamnya memuat kartu bergambar merupakan langkah pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan. Produk kartu bergambar elektronik yang dikembangkan peneliti merupakan salah satu inovasi pengembangan suatu media pembelajaran dengan bentuk media pembelajaran. Kartu bergambar elektronik yang dikembangkan oleh peneliti berfokus pada pembelajaran PPKn di kelas V SD. Kartu bergambar elektronik yang dikembangkan dapat digunakan di dalam proses pembelajaran sebagai media tambahan yang digunakan oleh guru.

Penggunaan kartu bergambar elektronik dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dibandingkan sebelum saat menggunakan media kartu bergambar. Berikut ini gambar media kartu bergambar pada tampilan menu awal:

**Tabel 1 Hasil Analisis Data Rekapitulasi oleh Para Ahli**

No.	Respon Ahli	Jumlah Nilai	%	Kategori Kelayakan
1.	Ahli media	68	89.5%	Sangat Baik
2.	Ahli materi	35	87.5%	Sangat Baik
3.	Ahli bahasa	35	87.5%	Sangat Baik
<b>Jumlah Nilai</b>		154	-	-
<b>Rata-rata</b>		$(89.5\% + 87.5\% + 87.5\%): 3 = 88.2\%$		
<b>Kategori Kelayakan</b>		<b>Sangat Baik</b>		

**Tabel 2 Hasil Data Rekapitulasi oleh Peserta Didik**

**Gambar 1 Tampilan Awal Menu Produk Kartu Bergambar Elektronik**



Berdasarkan karakteristik peserta didik menurut Piaget, kelas V SD sedang memasuki

tahap Operasional Konkret. Pada tahap Operasional Konkret, peserta didik sudah mulai berpikir logis dan konkret. Oleh sebab itu dalam pembelajaran diperlukan media pembelajaran konkret. Salah satunya adalah adanya gambar dan video animasi yang dikemas dengan menarik serta interaktif. Gambar dan video animasi dapat memberikan ilustrasi konsep sehingga dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Karakteristik anak Sekolah Dasar juga senang bermain. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik menjelaskan bahwa peserta didik sudah memiliki handphone dan sering menggunakan handphone untuk menonton video dan bermain sosial media. Berdasarkan uraian diatas maka pengembangan kartu bergambar elektronik perlu dilakukan. Kartu bergambar elektronik memuat informasi dalam bentuk multimedia interaktif terdiri dari gambar, video pembelajaran dan materi. Dalam kartu bergambar elektronik juga terdapat permainan edukasi dimana siswa dapat bermain sambil belajar dengan menyenangkan.

## SIMPULAN

Pengembangan media ini menghasilkan sebuah media pembelajaran PPKn yang berupa kartu bergambar elektronik dengan nama produk "Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila". Media ini di buat sebagai penunjang pembelajaran PPKn kelas V SD dengan materi pengamalan nilai-nilai pancasila yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun secara fleksibel. Penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis kebutuhan, perancangan produk dan menyusun instrumen, mengaktualisasikan produk serta validasi parah ahli dan uji coba kepada peserta didik dan evaluasi.

Media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar elektronik terdiri dari lima menu/bagian utama yaitu, menu petunjuk, kompetensi, materi pembelajaran, permainan, dan profil pengembangan. Produk media ini juga dilengkapi dengan materi pembelajaran yang setelahnya di sediakan video animasi sebagai evaluasi dari materi. Selanjutnya pada materi pembelajaran di sediakan dengan teks penjelasan materi dan permainan sederhana

yaitu dengan mengamati melalui simbol dan kartu bergambar.

Pengembangan media kartu bergambar elektronik melibatkan tiga para ahli yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian pada produk berdasarkan aspek kualitas tampilan, isi media, desain media, dan program memperoleh hasil kelayakan produk sebesar 89.5% dengan kategori sangat baik. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi berdasarkan aspek penyajian materi, kebenaran materi, dan kelayakan penyajian memperoleh hasil kelayakan produk sebesar 87.5% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penilaian oleh ahli bahasa berdasarkan aspek kelayakan bahasa, keruntutan bahasa, dan penggunaan bahasa memperoleh hasil kelayakan produk sebesar 87.5% dengan kategori sangat baik. Sehingga dari ketiga validasi oleh dosen ahli media, materi dan bahasa mendapatkan nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian adalah 88.2% dengan kategori kelayakan sangat baik.

Setelah penilaian media di ujicobakan kepada ketiga validasi kemudian di uji cobakan kepada peserta didik kelas V sebanyak 3 tahap. Pertama tahap uji coba *one-to-one* diikuti tiga orang peserta didik mendapatkan hasil kelayakan produk sebesar 89.2% dengan kategori sangat baik. Tahap kedua uji coba *small group* diikuti sepuluh orang peserta didik mendapatkan hasil kelayakan produk sebesar 93.3% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya tahap ketiga uji coba *field test* diikuti dua puluh orang peserta didik mendapatkan hasil kelayakan produk sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Penilaian yang dilakukan uji coba oleh peserta didik kelas V SDN Kramat Pela 07 mendapatkan nilai rata-rata yang diperoleh penilaian adalah 92.5% dengan kategori sangat baik.

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba peserta didik adalah produk layak digunakan pada pembelajaran PPKn kelas V SD materi pengamalan nilai-nilai. Maka tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tercapai dan layak untuk digunakan.

Implikasi dari penelitian pengembangan ini adalah media kartu bergambar elektronik dapat diimplementasi sebagai media pembelajaran PPKn kelas V SD tentang materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Penggunaan media ini dapat mengembangkan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan nyata melalui kegiatan mengamati dan dapat memahami materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dengan secara mandiri.

Penerapan aplikasi dalam pembelajaran bagi guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, aktif dan menyenangkan untuk peserta didik sehingga dapat mengenal kemajuan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Pengembangan media kartu bergambar elektronik dalam masa sekarang ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi sebagai penunjang pembelajaran dalam kegiatan yang tidak cepat bosan yang memiliki tampilan menarik, kreatif dan inovasi. Adanya pengadaan kartu bergambar elektronik pada proses pembelajaran memudahkan dalam menyampaikan materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Bagi sekolah hasil pengembangan media kartu bergambar elektronik ini diharapkan berdampak pada proses pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran dan dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah pada kehidupan nyata. Untuk implikasi bagi peneliti selanjutnya adalah dapat menguji keefektifitasan produk yang dikembangkan karena pada penelitian ini hanya menguji kelayakan produk dan peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan materi-materi dan media berupa aplikasi lainnya sehingga media lebih menjadi bermanfaat dan lebih baik lagi.

Diharapkan secara umum media ini menjadi sebuah motivasi bagi peneliti, guru, dan sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik, kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan simpulan diatas maka disarankan : 1) Materi yang terdapat pada pengamalan nilai-nilai Pancasila hanya berfokus

pada penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat mengembangkan untuk materi lainnya. 2) Pengembangan media harus mendapatkan pengawasan guru dan orang tua dalam memperkenalkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. 3) Pengembangan media kartu bergambar elektronik diharapkan dapat membantu sekolah dalam pengadaan media pembelajaran PPKn materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dan dapat mengembangkan media lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan banyak sekali bimbingan, kritik, saran, dan motivasi yang sangat mendukung dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan jurnal skripsi ini dengan baik. Peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Allah swt, Kedua Orang tua, Dekan dan Dosen serta staff, serta para Rekan – rekan peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Yuli. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Motivasi Belajar IPA Konsep Struktur Bagian Tumbuhan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kaluku Bodoa Kota Makassar". Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.
- Benny A Priadi, Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE, Jakarta: Kencana, 2016.
- Cholik Cecep Abdul. "PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI/ICT DALAM BERBAGAI BIDANG" 3, no. March (2021): 6.
- Evita, Adnan, Juriana, Fitri Lestari Issom, and Rahmah Novianti. PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK. Edited by MKDK. UNJ Press, 2016.
- Rosidah. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Tema Benda Di Sekitarku Di Kelas III SDN 38 Mataram". Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Soffy Nur Haninda, Hendrik Pandu Paksi. Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila Untuk Membantu Siswa SD



Memahami Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. JPGSD. Volume 10, Nomor 4. (2022):761-770.

Viktor Handrianus Pranatawijaya, dkk, "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman", Jurnal Sains dan Informatika, 5(2), November 2019.

#### Sumber Jurnal & Website :

Iswandi, Dede. "DIMENSIONS OF CIVIL EDUCATION CULICULAR AS AN EDUCATION PROGRAM IN LOW CLASS SCHOOL." Jurnal Civicus 19, no. 1, 2019.

Juliani, A. J., & Bastian, A. Pendidikan Karakter sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2021.

<https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5621/4871>

Roekel, D. Van. (n.d.). Preparing 21st Century Students for a Global Society An Educator's Guide to the "Four Cs" (D. Van Roekel (ed.)). National Education Association. Sudarisman, Suciati, (2015).

Sunu, B. P. Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Audio- Visual Pada Muatan IPS Di Kelas IV SD Negeri Sekaran 2 [Universitas Negeri Semarang]. In Jurnal Pendidikan guru sekolah dasar. 2019. [http://lib.unnes.ac.id/33308/1/1401414228\\_Optimized.pdf](http://lib.unnes.ac.id/33308/1/1401414228_Optimized.pdf)